

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BAAMBOOZLE KELAS IV UPT SD NEGERI BATURETNO I TUBAN

Iis Daniati Fatimah¹, Novialita Angga Wiratama², Fera Dwidarti³

^{1,2,3}Jurusan PGSD, Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia

e-mail: iisdaniati@gmail.com¹, novialita3@gmail.com², vera.dwidarti@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil prestasi akademik siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran Baamboozle. Penelitian tindakan kelas diterapkan dalam penyelidikan ini. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil dan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan satu pertemuan diadakan di setiap siklus selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data observasi aktivitas siswa di siklus I memperoleh persentase 70%, sedangkan pada siklus II memperoleh 100%. Data hasil belajar hasil belajar siswa prasiklus memperoleh 37,5%, hasil tersebut di bawah tingkat Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 60. Untuk itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media Baamboozle. Pada siklus I hasil belajar ranah kognitif meningkat sebesar 93,75%, siklus II meningkat sebanyak 100%. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Jadi siklus penelitian ini hanya dilakukan sampai siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar pada materi IPAS kelas IV SDN Baruretno 1 Tuban.

Kata kunci: Hasil belajar; IPAS; Media Baamboozle

ABSTRACT

The objective of this research is to enhance student learning outcomes by utilizing Baamboozle learning media. Classroom action research is implemented in this investigation. The data collected in this study is employed to ascertain the learning outcomes and student activity. The research was conducted in two cycles, with one meeting held in each cycle during the learning process. The results of the study show that the observation data of student activities in Cycle I obtained a percentage of 70%, while in Cycle II it reached 100%. The pre-cycle student learning outcome data obtained 37.5%, which is below the specified Criteria for Achieving Learning Objectives (KKTP) of 60. Therefore, learning was conducted using the Baamboozle media. In Cycle I, cognitive domain learning outcomes increased by 93.75%, and in Cycle II increased by 100%. These results have reached the expected success indicators. Thus, this research cycle was only carried out until cycle II. Thus, it can be concluded that the use of Baamboozle media can improve learning outcomes in IPAS material for fourth-grade students at SDN Baruretno 1 Tuban.

Keywords: Learning outcomes; IPAS; Baamboozle media

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang atau kelompok melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan bimbingan. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membuat hidup lebih baik

bagi manusia. Pendidikan sangat penting di masa yang terus berubah ini jika seseorang ingin meraih kesuksesan dan membangun masa depan yang menjanjikan bagi dirinya sendiri. Departemen Pendidikan Nasional (2004) dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional mengkarakterisasi pendidikan sebagai upaya yang sistematis dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Tujuannya adalah agar siswa aktif berpartisipasi dalam pengembangan diri siswa untuk memperoleh keterampilan penting bagi diri sendiri dan masyarakat, bersama dengan ketabahan spiritual yang berasal dari agama, disiplin diri, karakter yang terpuji, kecerdasan, dan integritas moral.

Di dalam pendidikan terdapat kurikulum. Kurikulum merupakan jantung pendidikan. Menurut Sahnun dkk, (2023) kurikulum dapat dikatakan sebagai jantung pendidikan, yang menempati posisi sangat vital (Utomo, 2020).

Seiring dengan pergantian menteri pendidikan kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan. Hal ini karena setiap menteri pendidikan biasanya melakukan evaluasi terhadap kurikulum yang berlaku (Ginjar dkk., 2024). Kementerian Pendidikan telah merancang Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kerangka pendidikan intrakurikuler yang beragam yang mengatur konten secara lebih efektif. Ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk memahami mata pelajaran secara menyeluruh dan meningkatkan kompetensi mereka. Kurikulum otonom akan secara resmi beralih ke kurikulum nasional pada tanggal 26 Maret 2024. Kurikulum otonom ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan. Tunas (2024), menegaskan bahwa kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan efektif, sekaligus menumbuhkan kreativitas

dan inovasi di kalangan instruktur dalam mengembangkan pendekatan pengajaran yang relevan. Untuk memenuhi tujuan kurikulum merdeka, media pendidikan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, disesuaikan dengan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah sumber daya yang dapat meningkatkan kualitas instruksi dengan memfasilitasi pemahaman materi yang disajikan dan penyelesaian tugas yang efisien dan efektif. Evolusi media pendidikan sejalan dengan kemajuan teknologi. Sari dkk (2024), menyarankan bahwa guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi seperti Capcut, Canva, Kahoot, Wordwall, dan Baamboozle untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penggunaan media Baamboozle dalam pendidikan IPAS berpotensi meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa. Dengan mengadopsi pendekatan yang lebih atraktif, siswa dapat lebih baik memahami konsep IPAS. Seperti kata pepatah, bermain meningkatkan daya ingat. Mata pelajaran IPAS adalah tambahan baru dalam kurikulum otonom, mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS mencakup studi tentang organisme hidup, entitas tak bernyawa, dan keberadaan manusia (Farhan dkk., 2025). Salah satu topik dalam kurikulum IPAS kelas IV berkaitan dengan sumber daya alam yang mencakup definisi, kategori, dan contoh sumber daya alam. Media yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi ini adalah media Baamboozle. Media Baamboozle adalah alat instruksional yang menarik, dinamis, dan menyenangkan yang memfasilitasi proses pembelajaran.

Tujuan utama dari media ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mendorong keterlibatan aktif menggunakan metodologi berbasis media. Peran utamanya mencakup dimensi pendidikan, evaluasi, rekreasi, sosial, dan psikologis.

Dengan demikian menurut Andriyani dkk (2024), fitur yang mudah digunakan dan dapat diakses secara daring, Baamboozle menjadi alat bantu yang sangat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk memperkuat pemahaman materi, menumbuhkan kerja sama tim, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kekurangan Dan Kelebihan Media Media Baamboozle menurut Arsyad, (2024) media Media Baamboozle menawarkan kelebihan sebagai berikut: (a) berlaku untuk berbagai tingkat pendidikan (b) meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa (c) meningkatkan daya ingat mereka (d) menawarkan pengalaman baru bagi siswa untuk diskusi kelompok (e) meningkatkan tingkat kesenangan dan interaksi di kelas.

Di samping keunggulannya, penggunaan media baamboozle juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut: (a) Presentasi kuis dan pertanyaan yang banyak dapat terasa membebani (b) Filter untuk menelusuri media yang diterbitkan tidak terlalu membantu (c) Ada batasan jumlah pertemuan kelas (d) Terdapat batasan kata dalam pembuatan soal (e) kuis tidak dilakukan secara individu menggunakan akun tiap siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan media baamboozle adalah peserta didik tidak perlu login untuk

berpartisipasi dalam kuis. Perhatian siswa terfokus dan lingkungan belajar menjadi lebih terlibat karena mereka hanya perlu melihat layar guru. Selain itu, untuk mendorong kerja sama siswa, media ini dimainkan dalam kelompok. Media media Baamboozle mendorong siswa untuk bersaing, yang menghasilkan persaingan yang sehat. Selain itu terdapat elemen power-ups yang dapat memberikan poin tambahan atau bahkan mengurangi poin sehingga membuat media semakin seru dan menyenangkan (Andriyani dkk., 2024)

Berdasarkan temuan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Baturetno I Tuban, Ibu Ika Rahayu S.Pd pada hari Senin tanggal 10 Maret 2025 terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, diantaranya kurang minat belajar siswa, dikarenakan metode ceramah masih digunakan oleh guru, dan siswa mengalami kurangnya motivasi serta kebosanan akibat metode pengajaran yang kurang interaktif yang sering mereka gunakan. Selain itu, guru mungkin menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik atau menggunakan variasi metode pengajaran yang terbatas, yang dapat mengakibatkan siswa kehilangan minat dan kesulitan memahami materi. Buku teks masih menjadi sumber informasi utama, sementara materi pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi atau media instruksional tidak sering digunakan di kelas. Akibatnya, banyak siswa kehilangan minat pada apa yang mereka pelajari di kelas. Hasil pembelajaran juga terpengaruh dan tidak dapat sepenuhnya terwujud, seperti yang ditunjukkan oleh nilai

harian siswa dalam pelajaran IPAS, di mana hanya 30% siswa di atas KKTP, sementara 70% sisanya berada di bawahnya. Ini berarti siswa masih belum memahami materi IPAS dengan baik.

Oleh sebab itu, diperlukan Penggunaan media pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media Baamboozle berbasis teknologi yang akan diterapkan pada materi sumber daya alam. Media ini adalah media pembelajaran yang inovatif, pengguna dapat mengakses melalui website dengan mudah. Media edukasi merupakan media yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan guna mendukung lingkungan belajar, karena dianggap lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Susanti dkk., 2024)

Kompetensi yang diperoleh siswa dari kegiatan pendidikan disebut sebagai hasil belajar (Siregar, 2024). Kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai siswa sebagai hasil dari berpartisipasi dalam proses pendidikan disebut sebagai hasil belajar. Hasil ini meliputi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotor (Magdalena dkk., 2021). Lestari dkk., (2025) mengklaim bahwa hasil belajar mencakup semua pencapaian yang diperoleh siswa pada ujian tertentu yang ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan. Capaian pembelajaran adalah hasil akhir dari proses belajar mengajar, mencakup keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik, dengan evaluasi yang terkait dengan kurikulum lembaga pendidikan, sesuai dengan perspektif yang ditunjukkan di atas.

Deskripsi yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa hasil prestasi

belajar terkait dengan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku seseorang yang merupakan konsekuensi dari pembelajaran mereka. Hasil belajar dapat dinilai melalui berbagai metode, termasuk tes, tugas, proyek, penilaian formatif, dan observasi. Proses pendidikan bertujuan untuk menghasilkan hasil belajar yang substansial yang menunjukkan pemahaman mendalam dan penguasaan siswa terhadap kompetensi yang relevan. Andriyani (2024) menyatakan bahwa siswa mampu termotivasi untuk belajar dan perhatian mereka tertarik oleh media pendidikan. Media pendidikan Baamboozle akan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam. Media ini menjadi sebuah alternatif yang menarik serta menjadi solusi untuk mengatasi ketidakmerataan gaya belajar siswa. Sebelum menggunakan media Media Baamboozle perlu ditentukan tujuan pembelajaran dan gaya media. Disini ada berbagai gaya macam soal, bisa memilih soal pilihan ganda atau isian singkat serta desain dan interaktivitas visual yang menarik. Menggunakan gambar dan ikon untuk memperjelas pertanyaan. Yang membuat menarik Media Baamboozle, kita bisa melakukan evaluasi pembelajaran. Sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dikelas.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pendidikan Baamboozle dapat menginspirasi dan melibatkan siswa lebih dalam dalam pembelajaran mereka sendiri (Permana dkk., 2024). Hasil penelitian sebelumnya yaitu dalam Nursaadah (2023) memberikan dukungan untuk penyelidikan yang berfokus pada

pengembangan media Baamboozle dalam mata kuliah pendidikan agama Islam untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi ahli media adalah 95,4%, sedangkan penilaian ahli materi adalah 85,5%. Hasil uji coba produk pada siswa menunjukkan angka 94%, yang mengindikasikan bahwa produk tersebut sangat cocok untuk minat belajar dan berkualitas unggul. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Chumaidi, 2023) tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Media Edukasi Baamboozle pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Riba, Bank, dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban" menghasilkan hasil yang sangat valid, dengan ahli media memberikan skor 93% dan ahli materi memberikan skor 95%.

Menurut temuan penelitian yang disebutkan di atas, media pembelajaran baamboozle berpotensi meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

METODE

Prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru merefleksikan praktik pengajaran mereka sendiri untuk mengidentifikasi area di mana siswa kesulitan belajar. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan masalah-masalah ini dengan menguji beberapa tindakan dalam pengaturan nyata dan menentukan mana yang paling efektif (Annisa dkk., 2024). Sedangkan menurut pendapat (Wijaya & Syahrums, 2013) mengatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan di kelas saat siswa belajar untuk membuat standar pengajaran lebih baik melalui tindakan. Dua siklus diimplementasikan dalam penelitian ini. Materi sumber daya alam

untuk kelas IV dalam mata pelajaran IPAS. Media baamboozle disiapkan selama fase persiapan, dan semua aktivitas siswa selanjutnya diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Pre-tes dan pasca-tes dilaksanakan. Dua siklus diimplementasikan dalam penelitian ini.

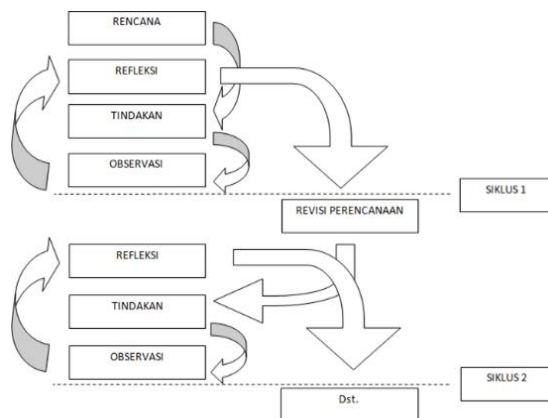
Siklus 1 terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- a. Perencanaan; mencakup persiapan dokumen yang diperlukan, seperti daftar nilai dan catatan observasi. Selanjutnya, identifikasi masalah menunjukkan bahwa masalah utama dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang buruk. Pada langkah terakhir, situasi belajar dibuat dan lembar observasi dibuat untuk menilai proses belajar mengajar di kelas. Penyusunan modul ajar dan pembuatan alat penilaian untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap topik tersebut merupakan akhir dari bagian perencanaan.
- b. Pelaksanaan Tindakan; Awalnya, konsep ini diperkenalkan melalui demonstrasi praktis komponen sumber daya alam, yang disertai dengan penyediaan materi sumber daya alam. Kedua, konsep itu diperkuat. Kemudian, pengujian Siklus 1 dilaksanakan.
- c. Observasi: mencakup penyusunan dokumen observasi untuk memantau aktivitas siswa secara cermat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dilakukan pengumpulan data hasil belajar siswa, yang meliputi baik data sebelum siklus dimulai maupun hasil tes yang diperoleh pada Siklus 1.
- d. Refleksi; Analisis dapat dilakukan dengan mengukur secara kuantitatif

dan kualitatif, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian di atas.

Siklus 2: Tindakan berikut akan dilaksanakan jika hasil belajar yang diharapkan belum membaik, sebagaimana ditentukan oleh hasil refleksi dari Siklus 1. A. Perencanaan, B. Pelaksanaan, C. Pengamatan, dan D. Refleksi.

Desain penelitian yang digunakan didasarkan pada model Kemmis dan M.C. Taggart, sebagaimana dijelaskan dalam Susilo (2008). Model ini terdiri dari empat bagian: persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah deskripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Sumber: Susilo, 2008)

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai kendala dan hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Baturetno 1.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap suatu

fenomena. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan panca indera untuk mencatat dan merekam informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan atau fenomena yang terjadi di kelas IV UPT SD Negeri Baturetno 1 secara nyata.

3. Tes

Tes merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan, atau sifat tertentu dari seseorang, tes sering digunakan untuk mengevaluasi tingkat pencapaian atau karakteristik individu. Tes dapat berbentuk pertanyaan-pertanyaan tertulis, tugas-tugas praktis, atau aktivitas lainnya yang dirancang untuk menguji pemahaman dari subjek penelitian.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau metode yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data penting untuk tujuan penelitian. Perangkat ini dimaksudkan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data secara sistematis dan terstruktur untuk memenuhi tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Wawancara

Lembar ini berisi temuan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas di Sekolah Dasar Negeri Baturetno 1. Wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas empat saat ini belum dapat belajar dengan kondusif dan penggunaan media pendidikan interaktif masih sangat kurang.

2. Lembar Aktivitas Siswa

Lembar aktivitas siswa digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan

pengamatan di dalam kelas. Gambaran aktivitas dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Baamboozle yang dilakukan siswa dapat diketahui melalui lembar ini. Lembar ini ditulis pada lembar tugas siswa oleh guru dan teman sebaya yang mengawasi kelas. Pada lembar observasi yang menunjukkan apa yang dilakukan siswa sejak awal hingga akhir proses pembelajaran, pengamat dapat memberikan nilai. Pengamat dapat mengisi lembar pengamatan ini dengan menempatkan hal-hal di kotak-kotak yang sudah diberi label.

3. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPAS melalui media Baamboozle. Magdalena dkk., (2021) berpendapat bahwa tes berfungsi sebagai instrumen evaluasi untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, sehingga mengevaluasi hasil belajar. Penilaian dalam penelitian ini adalah ujian tertulis yang dilakukan secara terpisah untuk setiap siswa. Hasil tes untuk siklus 1 adalah 70%, sedangkan siklus 2 menghasilkan 100%, menunjukkan bahwa semua siswa lulus tes dengan memuaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

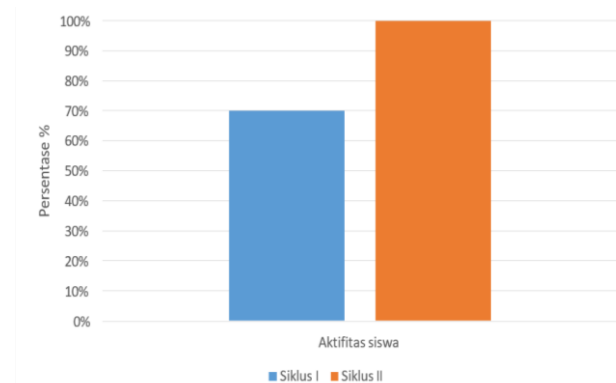
Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Baturetno 1 pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 1.1, sebagai berikut:

No	Aspek yang diamati	Skor	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	1	1
2	Siswa berani bertanya	1	1

3	Siswa dapat bekerja sama dengan kelompok	1	1
4	Siswa mempresentasikan hasil diskusi	0	1
5	Siswa berani mengemukakan pendapat	0,5	1
Jumlah skor		3,5	5
Persentase (%)		70%	100%

Untuk memudahkan cara penjabaran tabel di atas, maka dapat digunakan diagram batang seperti di bawah ini: Gambar 1.1 Perbandingan aktivitas siswa siklus I dan siklus II



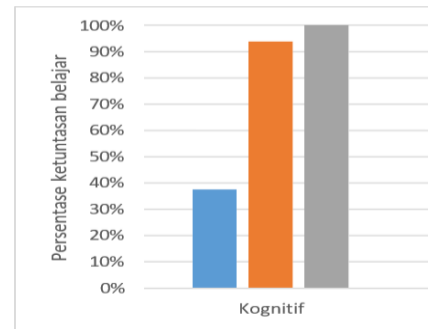
Berdasarkan gambar diagram 1.1 diketahui bahwa hasil aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat dari siklus satu ke siklus dua mengalami peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor sebanyak 3,5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 70%. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor 5 dengan persentase 100%. Setelah dilakukan perbaikan, dapat disimpulkan bahwa dari rekapitulasi data hasil pengamatan aktivitas siswa pada penerapan media Baamboozle pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Baturetno 1 Tuban mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil Belajar Siswa

Untuk data hasil belajar siswa meliputi data prasiklus, hasil belajar siklus I, dan hasil belajar siklus II. Pada hasil belajar pra siklus, nilai siswa diperoleh dari data nilai kognitif ulangan harian siswa pada materi yang bersangkutan, dan hasil belajar kognitif siklus I dan siklus II diperoleh melalui tes tertulis pada lembar soal pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama penerapan media Baamboozle dilakukan. Berikut tabel 1.2 hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

No	Nama	Ketuntasan		
		Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	AH	30	30	90
2	AM	70	90	90
3	AN	50	60	80
4	DNF	80	90	100
5	HJ	50	80	90
6	Kafabih	50	80	80
7	MAZ	40	60	90
8	MN	80	100	100
9	MA	60	80	90
10	MCN	40	70	70
11	MI	30	70	80
12	MF	30	60	90
13	MR	50	60	90
14	NA	50	60	70
15	NS	60	90	90
16	TR	70	90	90
Skor		840	1170	1.390
Rata-rata		52,5	73	86,8
Jumlah siswa yang tuntas		6	15	16
Persentase ketuntasan belajar		37,5%	93,75%	100%

Guna memudahkan cara penjabaran tabel di atas, maka dapat digunakan diagram batang seperti di bawah ini:



Gambar 1.2 Perbandingan Hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II di atas menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal siswa kelas IV SD Negeri Baturetno 1 dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan pada pembelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Aktivitas siswa dalam penerapan media Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Baturetno 1 dari siklus I memperoleh skor 3,5 dari skor maksimal 5 persentase 70% dengan kriteria “baik” meningkat pada siklus II dengan skor 5 persentase 100% dengan kriteria “sangat baik”.

Hasil belajar siswa kelas empat di Sekolah Dasar Negeri Baturetno 1 tidak memuaskan sebelum penerapan media Baamboozle. Hasil belajar kognitif pada pra-siklus menghasilkan skor rata-rata 52,5, dengan 37,5% siswa mencapai nilai lulus dan 62,5% tidak tuntas. Selama Siklus satu, nilai rata-rata adalah 73, dengan 93,75% siswa mencapai nilai lulus dan 6,25% gagal. Pada Siklus dua, dicapai skor rata-rata 86,8, dengan semua siswa memperoleh nilai tuntas. Ini menandakan bahwa siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18339/9171>
- Annisa, I. S., Hasibuan, M. F., & Silaban, L. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Media Articulate Storyline Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 067241 Medan Denai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 346–354.
- Chumaidi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank Dan Asuransi Di Kelas X MAN 2 Tuban*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar*. 10.
- Ginanjari, D., Fuad, F., Abduh, M., Mulyana, B. B., Rahman, A. M., & Nuraeni, H. (2024). Perkembangan Kurikulum di Indonesia: Adaptasi terhadap Perubahan Zaman dan Kebutuhan Masyarakat. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(3), 296–306. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i3.3980>
- Lestari, I. L., Sarjani, T. M., & Wahyuni, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN 2 Langsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 82–93. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.39555>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.iq.ac.id/index.php/qiroah/article/view/1214%0Ahttps://ejournal.iq.ac.id/index.php/qiroah/article/download/1214/411>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sbdp Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nursaadah, R. (2023). *Pengembangan Media Games Baamboozle Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah

Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29–43.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783>

<https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783>

Sari, R. M., & Pertiwi, R. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri*. 3(2), 58–64.

<https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5450>

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>

Susanti, M. D. E., Wibawa, R. P., & Putra, I. G. L. (2024). Edukasi Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Efektif dan Inovatif kepada Guru di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. *SN-PKM UNUSA*, 222–231.

Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040.

<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>

Utomo, S. T. (2020). Inovasi Kurikulum Dalam Dimensi Tahapan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 3(1), 19–38.

<https://doi.org/10.24260/jrtie.v3i1.1570>